




Training on interactive learning media for elementary school teachers in Purworejo District

Siska Desy Fatmaryanti✉, Amanda Bella Sasmita, Hasna Khoirunnisa, Adera Maulidya, Anandha Meylia, Tegar Agung Prihantoro

Universitas Muhammadiyah Purworejo, Purworejo, Indonesia

✉ siskadesy@umpwr.ac.id

 <https://doi.org/10.31603/ce.8710>

Abstract

Preparing students to be ready to compete in the 4.0 era using the implementation of the available curriculum is one of the teacher's tasks in the classroom. One of the problems that occurred in several elementary schools in Purworejo district was that learning still used conventional learning in the form of lectures and questions and answers, and the evaluation media used did not vary. For this reason, the introduction of interactive electronic game media based on QuizWhizzer can be the right solution as an evaluation tool. The purpose of this program is to increase teachers' understanding, knowledge, abilities and skills in creating interactive learning media using QuizWhizzer. The method used in this program is service learning with 3 stages, namely preparation, implementation and evaluation. This program was attended by 15 elementary school teachers who were held at the Sambeng Public Elementary School, Bayan sub-district, Purworejo Regency. The results obtained from this training are increased teacher understanding, abilities and skills in creating interactive and interesting evaluation tools.

Keywords: *Interactive media; QuizWhizzer; Evaluation tools; Elementary School*

Pelatihan tentang media pembelajaran interaktif bagi guru sekolah dasar di Kabupaten Purworejo

Abstrak

Mempersiapkan peserta didik untuk siap bersaing di era 4.0 menggunakan implementasi kurikulum yang tersedia merupakan salah satu dari tugas guru di kelas. Salah satu permasalahan yang terjadi pada beberapa sekolah dasar di kabupaten Purworejo adalah pembelajaran masih menggunakan pembelajaran konvensional berupa ceramah dan tanya jawab, serta media evaluasi yang digunakan belum bervariasi. Untuk itu pengenalan media game interaktif elektronik berbasis QuizWhizzer dapat menjadi solusi yang tepat sebagai alat evaluasi dalam bentuk kuis. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk meningkatkan pemahaman, pengetahuan, kemampuan serta keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran interaktif berbasis QuizWhizzer. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini yaitu *service learning* dengan 3 tahap, yaitu persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Kegiatan ini diikuti oleh 15 guru sekolah dasar yang dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri Sambeng, Kecamatan Bayan, Kabupaten Purworejo. Hasil yang diperoleh dari pelatihan ini adalah meningkatnya pemahaman, kemampuan serta keterampilan guru dalam menciptakan alat evaluasi yang interaktif dan menarik.

Kata Kunci: Media interaktif; QuizWhizzer; Alat evaluasi; Sekolah Dasar

1. Pendahuluan

Sekolah dasar (SD) Negeri Sambeng merupakan satu-satunya sekolah dasar yang ada di desa Sambeng, kecamatan Bayan, kabupaten Purworejo. SD Negeri Sambeng memiliki 12 tenaga pendidik yang terdiri dari kepala sekolah, guru kelas, guru pendidikan Jasmani, olahraga dan kesehatan, dan guru pendidikan agama. Guru-guru di SD Negeri Sambeng sudah melakukan kinerja guru sesuai dengan standar yang dilakukan. Dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran terdapat interaksi dua arah antara guru dan peserta didiknya. Namun dalam proses pembelajaran guru masih belum menggunakan media pembelajaran yang bervariasi sehingga monoton dan kurang menarik untuk peserta didik. Guru masih belum bisa menarik masalah tersebut dalam sebuah perbaikan atau menyesuaikan dengan media pembelajaran yang disesuaikan dengan keadaan peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri Sambeng pada bulan Januari 2023 memperoleh informasi terkait minat belajar peserta didik yang masih rendah terlihat dari hasil nilai ulangan harian yang belum memenuhi standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Pada kegiatan pembelajaran guru menyampaikan tujuan pembelajaran, menjelaskan materi, dan terakhir memberikan latihan soal. Latihan soal masih belum bervariasi sehingga peserta didik cenderung merasa bosan dan malas untuk belajar, karena dalam pembuatan instrumen tesnya masih menggunakan tes *Lower Order Thinking Skills* (LOTS). Peserta didik juga belum pernah menggunakan alat evaluasi berupa game elektronik. Sehingga proses pembelajaran menjadi membosankan maka perlu adanya media pembelajaran yang menarik perhatian peserta didik.

Pada abad 21 terjadi banyak sekali perubahan dan kemajuan dalam teknologi informasi yang memberikan dampak positif pada kemajuan pendidikan, khususnya teknologi komputer dan internet yang menawarkan berbagai pilihan dalam menunjang proses pembelajaran seperti media interaktif. Media pembelajaran merupakan alat perantara yang digunakan untuk menyalurkan pesan dan informasi kepada penerimanya (Abi Hamid et al., 2020). Media pembelajaran juga mencakup semua perangkat dan bahan fisik yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Termasuk media format tradisional yang terdiri dari kapur tulis, selebaran, bagan, *slide*, *overhead*, objek nyata dan rekaman video atau film dan media canggih seperti komputer, DVD, CD-ROM, Internet dan konferensi video interaktif (Sari et al., 2022).

Lebih lanjut, penyampaian materi melalui metode ceramah dan membagikan lembar kinerja tertulis kepada peserta didik dirasa kurang efektif. Oleh karena itu, menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *game* agar terciptanya proses pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Salah satu aplikasi yang dapat dimanfaatkan adalah QuizWhizzer. Aplikasi ini berupa *game* yang berbasis Android dengan fitur *multiplayer* untuk menyelesaikan soal atau kuis agar pembelajaran menjadi menyenangkan dan interaktif. Beberapa penelitian menyebutkan kelebihan QuizWhizzer yaitu, merupakan alat evaluasi yang menarik dalam pembelajaran (Iskandar et al., 2023), dapat diakses secara gratis dengan pilihan *template* yang menarik (Meileni et al., 2021), dan dapat meningkatkan perhatian peserta didik terhadap materi belajar selama pembelajaran berlangsung (Septiani & Santi, 2022). Berdasarkan latar belakang tersebut, maka tujuan pelatihan media pembelajaran interaktif ini adalah untuk meningkatkan keterampilan, pengetahuan, dan kemampuan guru untuk

melakukan perubahan proses pembelajaran agar lebih menarik dalam kelas melalui aplikasi *game* QuizWhizzer.

2. Metode

Strategi dalam pelatihan ini menggunakan sebuah metode yaitu *service learning*. Pendekatan yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan adalah sistem pendampingan. Waktu pelaksanaan dilakukan di bulan Januari 2023. Tempat di SD Negeri Sambeng Kecamatan Bayan Kabupaten Purworejo. Peserta terdiri dari guru-guru SD Negeri Sambeng sejumlah 15 orang. Tahapan pelaksanaan kegiatan pelatihan sebagai berikut:

- a. Tahap Persiapan
Tahap persiapan dengan melakukan observasi untuk mengetahui keadaan dan mengamati permasalahan yang ada di lingkungan sekolah serta yang dihadapi oleh guru. Selanjutnya, menentukan kegiatan yang berkaitan dengan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan kreativitas guru dalam proses pembelajaran di kelas.
- b. Tahap Pelaksanaan
Kegiatan pelatihan di SD Negeri Sambeng dilaksanakan dengan edukasi dan praktik terkait media pembelajaran interaktif untuk guru. Tentunya dengan menghadirkan pemateri dalam membimbing guru dengan materi-materi tentang media pembelajaran interaktif.
- c. Tahap Evaluasi
Pada akhir pelaksanaan kegiatan pelatihan guru mengumpulkan alamat link yang telah guru dibuat dari proses penggunaan media pembelajaran interaktif QuizWhizzer. Setelah itu dilakukan evaluasi terhadap hasil pelatihan dan refleksi penggunaan QuizWhizzer sebagai alat evaluasi interaktif dan menarik.

3. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan tahapan dari pelaksanaan pengabdian pelatihan media pembelajaran interaktif bagi guru Sekolah Dasar ini didapatkan hasil sebagai berikut:

3.1. Tahap persiapan

Setelah mendapatkan identifikasi permasalahan, tim menyusun beberapa persiapan untuk mendukung pelaksanaan pelatihan media interaktif, yaitu:

- a. Materi *brainstorming* kemampuan guru dalam memanfaatkan media interaktif
- b. Panduan teknis penggunaan aplikasi *game* QuizWhizzer
- c. Memastikan para peserta telah menginstal aplikasi *game* QuizWhizzer pada *handphone* atau laptop
- d. Guru menyiapkan beberapa soal-soal pada mata pelajaran yang diampu

3.2. Tahap pelaksanaan

Pelaksanaan pelatihan diawali dengan proses pembukaan yang dilakukan oleh pihak sekolah, pemateri, dan mahasiswa KKN. Materi pelatihan yang disampaikan berkaitan dengan *brainstorming* pemanfaatan media pembelajaran interaktif oleh Dr. Siska Desy Fatmaryanti, M.Si ([Gambar 1](#)). Pada materi ini, peserta diajak untuk mengetahui poin-poin yang terkait dengan media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif

merupakan sebuah media teknologi yang dapat digunakan pada proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan aktif. Sebuah media pembelajaran interaktif akan menjadi pemahaman baru menciptakan proses pembelajaran yang aktif untuk peserta sebagai guru karena akan menjadi sumber pengetahuan dan sumber ilmu untuk orang lain.



Gambar 1. *Brainstorming* pemanfaatan media pembelajaran interaktif

Materi selanjutnya berkaitan dengan fokus pelatihan, yaitu cara penggunaan QuizWhizzer di kelas. Kegiatan ini harusnya menjadi sebuah hal yang bisa dipraktikkan oleh peserta karena merupakan salah satu pendampingan permasalahan dari kegiatan pembelajaran (Gambar 2). Sehingga ketika peserta mendengarkan materi tentang media pembelajaran interaktif akan memahami perbedaan dengan pembelajaran konvensional.

Hal ini menjadi penting karena berkaitan dengan proses pembelajaran yang diterapkan di kelas. Metode pembelajaran menjadi sumber untuk pendampingan karena hasil ulangan harian siswa terbukti masih rendah. Masalah-masalah tersebut harus diberikan solusi untuk mengatasinya dengan hal yang berkaitan dengan proses pembelajaran di kelas. Seperti strategi pembelajaran apa yang harus diterapkan sesuai dengan masalah yang ada supaya bisa mengatasi masalah tersebut. Permasalahan yang ada di kelas akan dilakukan dengan media pembelajaran interaktif yang lebih bervariasi menggunakan media *QuizWhizzer*.



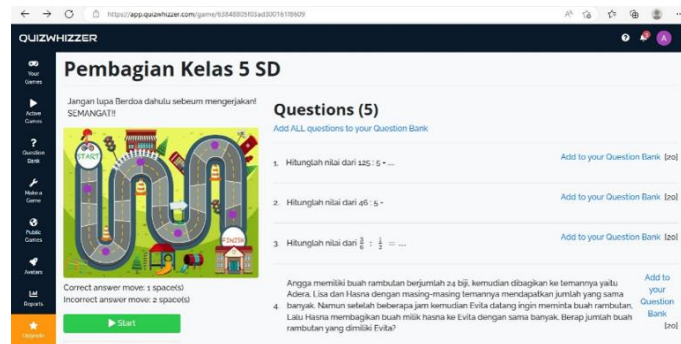
Gambar 2. Pendampingan penggunaan *QuizWhizzer*

3.3. Tahap evaluasi

Dalam kegiatan pendampingan media pembelajaran interaktif yang dilakukan sudah baik, peserta dalam memahami materi sudah mendapatkan peningkatan adanya pemahaman yang lebih tentang penggunaan media dalam proses pembelajaran di kelas.

Peserta sudah mampu membuat media pembelajaran interaktif QuizWhizzer sehingga dapat diterapkan di kelas. Peserta antusias dengan pemateri yang memberikan materi karena merasa senang ketika proses pendampingan media pembelajaran interaktif.

Pembelajaran yang melibatkan kecenderungan anak-anak untuk bermain jauh lebih efektif karena peserta didik merasa lebih santai (Septiani & Santi, 2022). Bagi anak-anak belajar sambil bermain adalah penting bahwa belajar akan efektif jika dilakukan dalam suasana menyenangkan (Siberman, 2018). Melalui aplikasi *game* QuizWhizzer ini diharapkan pembelajaran menjadi lebih efektif melalui *game* interaktif yang dilakukan antar siswa. Gambar 3 dan Gambar 4 merupakan salah satu contoh hasil pendampingan.



Gambar 3. Contoh hasil tentang alat evaluasi materi pembagian matematika



Gambar 4. Contoh interaksi dalam QuizWhizzer melalui *access code*

Hambatan dalam kegiatan ini adalah masih kurangnya waktu pendampingan, karena masih banyak peserta yang menginginkan penambahan waktu untuk kegiatan ini. Tetapi kondisi tidak memungkinkan untuk melakukan pendampingan yang terlalu lama mengingatkan peserta didik yang masih harus mendapatkan pembelajaran dari guru. Untuk pendampingan kedepannya disarankan adanya penambahan waktu pendampingan dan waktu kegiatan yang disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran yang sudah selesai.

4. Kesimpulan

Kegiatan pelatihan berjalan sesuai dengan perencanaan dimana pada akhir kegiatan terjadi peningkatan pemahaman pengetahuan, kemampuan, serta keterampilan peserta dalam mengikuti pendampingan media pembelajaran interaktif. Lebih lanjut, peserta sudah bisa mengaplikasikan media QuizWhizzer di kelas pada proses pembelajaran.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih kepada Ibu Muji Agustina Astuti, S.Pd., M.Pd. selaku Kepala Sekolah SD Negeri Sambeng dan Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) Universitas Muhammadiyah Purworejo atas dukungannya dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini.

Daftar Pustaka

- Abi Hamid, M., Ramadhani, R., Masrul, M., Juliana, J., Safitri, M., Munsarif, M., Jamaludin, J., & Simarmata, J. (2020). *Media pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Iskandar, S., Rosmana, P. S., Fazriyah, A., Febriyano, A., & Rosyada, A. A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran QuizWhizzer dan Kinemaster untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 5(2), 3339-3345.
- Meileni, H., Satriadi, I., Oktapriandi, S., & Apriyanty, D. (2021). Model Aplikasi Digital Learning Menggunakan Netboard Untuk Pembelajaran Daring. *Jutisi: Jurnal Ilmiah Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, 10(3), 525-532.
- Sari, F. A., Pratiwi, U., & Fatmaryanti, S. D. (2022). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Articulate Storyline untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta Didik. *Jurnal Inovasi Pendidikan Sains (JIPS)*, 3(1), 24-32.
- Septiani, A., & Santi, A. U. P. (2022). Pengaruh Aplikasi Quizwhizzer Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV pada Materi Sumber Energi. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, 1(1).
- Siberman, M. L. (2018). *Active learning 101 cara belajar siswa aktif*. Nuansa Cendekia.



This work is licensed under a Creative Commons Attribution Non-Commercial 4.0 International License
